
RANDAL'S
MONDAY
HANDBUCH
DAEDALIC
ENTERTAINMENT
NEXUS
GAME
STUDIOS

INHALT

EINFÜHRUNG

HI, ICH BIN RANDAL HICKS.

Vielen Dank, dass du dich dafür entschieden hast mein Spiel zu kaufen. Man sagt mir nach, mein Leben wäre eine wahre Odyssey durch Zeit und Raum. Ich halte es eher für eine Komödie. Whatever... Ich wurde gebeten, doch hier ein paar Zeilen zum Spiel zu erzählen. Nagut.

Alles begann mit einem Ring. Er soll zwar unschätzbaren Wert haben, aber im Endeffekt hat er nur einen Dorito gekostet. Sonntagabend war ich mit meinem Kumpel Matt und seiner Verlobten Sally in einer Bar. Im Prinzip lief alles wie immer. Die Nacht schritt voran, der Alkohol begann uns zu benebeln. Aber diesmal hatte ich am nächsten Morgen einen richtig fiesen Kater. Zu allem Übel hatte ich auch noch das Portemonnaie von Matt in meiner Tasche... mit dem verfluchten Ring.

Natürlich wusste ich zu dem Zeitpunkt nicht, was wirklich hinter dem Ring steckt. Ich war halt knapp bei Kasse und habe das kleine goldene Stück für ein paar Kröten verkauft. Ich brauchte Geld für meine Miete. Matt war leider nicht so begeistert, dass der Ring weg ist und musste mal wieder total überreagieren. Jetzt glauben alle, ich wäre soziopathisch, kleptoman und so. Cool.

Leg am besten gleich los und schau dir selber an, was genau passiert ist.

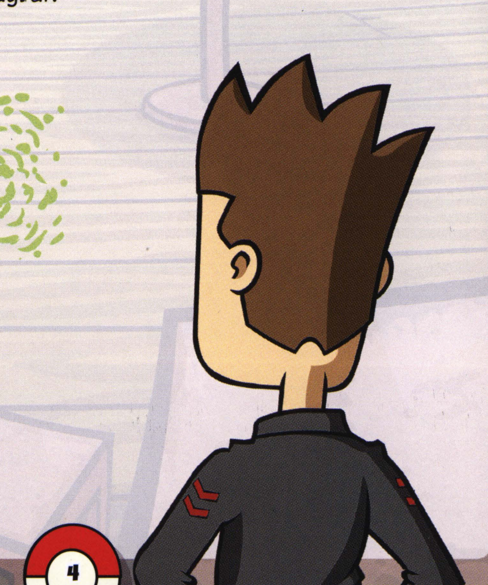
INSTALLATION

INSTALLATION

Um meine Geschichte zu erleben, musst du natürlich erst mal alles korrekt installieren.
Leg dazu am besten diese silberne Scheibe in dein DVD-Laufwerk, dann sollte alles relativ automatisch ablaufen. Solltest du aber die Autostart-Funktion deaktiviert haben, musst du dein DVD-Laufwerk manuell anwählen. Dies kannst du über den Windows-Explorer machen, danach wählst du die „setup.exe" und los geht's.

DEINSTALLATION

„Deinstalliert", so fühle ich mich jeden verdammten Morgen. Sehr uncool! Solltest du trotz meiner Warnung das Spiel deinstallieren wollen, klicke im Startmenü auf „Programme", „Daedalic Entertainment" und „Randal´s Monday" (falls du das Spiel in das Standard-Verzeichnis installiert hast). Ein Klick auf „Deinstallieren" sorgt dann für den entsprechenden Vorgang. Übrigens, Montags ist diese Funktion nicht verfügbar.



ASK-A-NERD-CODEWHEEL

Kennst du noch diese alten Spieleklassiker, bei denen man mithilfe von Handbuchabfragen, Codelisten oder gar Spielwürfeln beweisen musste, dass man das Spiel tatsächlich gekauft hat?

Und jetzt rate mal: ***Genau das machen wir hier auch!*** Aus Sicherheitsgründen haben wir uns aber keinen neuen komplizierten Kopierschutz ausgedacht, sondern einfach die bekannte Monkey Island Codescheibe nachgebaut – schließlich war die ja schon Anfang der Neunziger für Raubkopierer quasi unkopierbar. Um das Spiel zu starten, musst du jetzt eine einfache Frage beantworten: „Welche Koordinaten muss Charakter X in Maschine Y eingeben, um Item Z zu erhalten?"

Eine echt harte Nuss, aber für dich als ehrlichen Käufer gar kein Problem. Nimm einfach die Codescheibe aus der Verpackung und drehe die Scheiben so, dass der gesuchte Charakter und der gesuchte Gegenstand übereinander stehen und tippe die Zahl ein, die im Sichtfenster bei der gesuchten Maschine steht. Keine Angst, wenn du es nicht auf Anhieb richtig machst, kannst du es noch einmal versuchen. Aber mal ganz ehrlich, wenn du daran schon scheitern solltest, sehe ich für den Rest des Spiels eher schwarz...

CHARAKTERE

RANDAL HICKS: Jop, das bin ich, der Protagonist, tadaa. Ich nehme gerne Sachen mit, die einfach so herum liegen. Böse Zungen behaupten, das wäre so was wie Kleptomanie, aber wen kümmert das, wenn die Sachen offensichtlich keiner braucht? Nur Idioten lassen so wichtiges Zeug offen rumliegen! Was mich richtig ankotzt ist, wenn Leute nerven... Verständlich, oder?

MATT GRIFFIN: Matt ist sowas wie mein bester Kumpel und ein wahrer Freund. Meistens ist er genauso verrückt wie ich, aber irgendwie „schlimmer", wenn man das so sagen kann. Was wir am besten können ist trinken, auch wenn ihm das schon mehrmals Kopfschmerzen bereitet hat (sowohl wortwörtlich als auch im übertragenen Sinne, hehe).

SALLY: Matts Verlobte. Wir kennen uns seit dem College, aber ich kann nicht unbedingt behaupten, dass wir auf der gleichen Welle surfen. Sie scheint mich aus sonderbaren Gründen nicht zu mögen und wenn ich ihr von meinen coolen Ideen erzähle reagiert sie teilweise richtig angepisst.

MR. MARCONI: Mein Vermieter ist wirklich unangenehm und launenhaft. Der soll sich mal nicht so anstellen, die Miete kommt schon noch... irgendwann. Ständig regt er sich über solche Kleinigkeiten auf.

CHARAKTERE

PENNER: Ein verrückter alter Penner. Scheint echt eine Schraube locker zu haben. Er verhält sich wie eine Art Orakel und gibt scheinbar sinnloses Gebrabbel von sich. Einfach nicht beachten. Als ob ich, Randal Hicks, Ratschläge von einem verwirrten Alten brauche, pah.



MURRAY: Leichtgläubig und naiv, so würde ich unseren Officer Murray beschreiben. Hält sich für einen guten Samariter, immer darauf bedacht, das Richtige zu tun und Notleidenden zu helfen. Nicht einmal seine Kollegen haben Respekt vor ihm. Zum Glück merkt er es nicht, wenn er auf die Schippe genommen wird.

SERGEANT KRAMER: Wenn man Murray als eine Art „Good Cop" bezeichnet, dann ist die harte Nuss Sergeant Kramer wohl die Verkörperung des „Bad Cop". Ein richtiger Bluthund. Er nervt mich tierisch und meint, mich ständig in Schwierigkeiten bringen zu müssen. Weil er Menschen generell grundlos beleidigt und bedroht, scheint niemand ihn besonders zu mögen. Verbrechensbekämpfung um jeden Preis ist sein einziger Freund. Naja, wer´s mag.



CHARLIE: Charlie ist Besitzer des örtlichen Papierfachhandels, unseres Comicladens. Er ging zwar mit uns zum College, richtig warm sind wir jedoch nicht miteinander geworden. Wie auch immer, er bietet coolen Kram in seinem Laden an, aber wehe du sagst was gegen seine Lieblingscomics. So oft wie er auf die Palme geht, kann er nächstes Mal gefälligst ein paar Kokosnüsse mitbringen.

HAUPTMENÜ



Beim Starten des Spiels wird dir automatisch das Hauptmenü angezeigt. Hier kannst du zwischen verschiedenen Optionen wählen. Aus dem Spiel heraus kannst du mit der „Esc"-Taste wieder ins Menü zurückkehren.

NEUES SPIEL - Macht, was es soll.

OPTIONEN/EINSTELLUNGEN - Hier lassen sich diverse Einstellungen ändern. Lautstärke von Musik, Stimmen und Spezialeffekten sowie Untertitel, Sprache und Bildschirm-Einstellungen.

SPEICHERN/LADEN - Ab und an muss man halt auch mal was anderes machen. Ich zum Beispiel gucke unglaublich gerne Star Wars. Teil 4-6, natürlich am Stück. Klar, dass man sich dann nur darauf konzentrieren sollte! Also vorher schön speichern, um danach wieder an der gleichen Stelle fortsetzen zu können.

SPIEL VERLASSEN - Du könntest den Rechner sicherlich auch anlassen, wenn du Star Wars gucken willst. Aber um Strom zu sparen, kommst du mit dieser Funktion aus dem Spiel raus. Vorher speichern nicht vergessen.

STEUERUNG

Wir haben für dieses Spiel zwei verschiedene Interaktionsmenüs entworfen: ***klassisch*** und ***modern.***

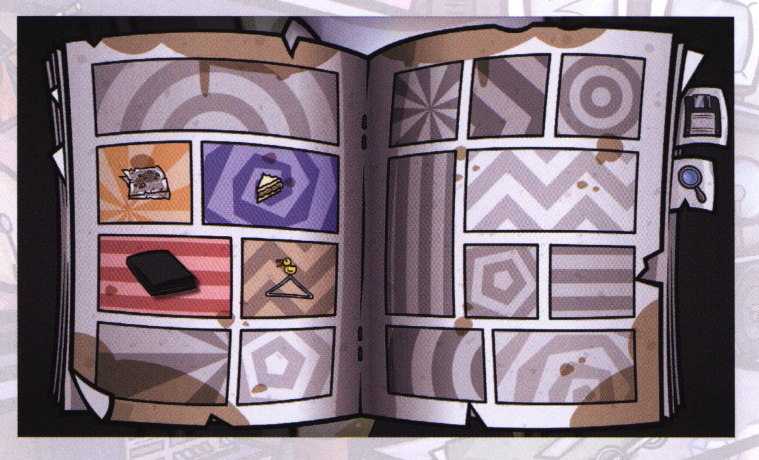
Klassisch ist eher für die „old-school"-Spieler. Volle Kontrolle über die Maus, der Cursor ist quasi euer Ultraschallschraubenzieher. Ein gelber Cursor heißt, dass ihr mit dem Gegenstand oder Charakter interagieren könnt. Ein Rechtsklick öffnet das Interaktionsmenü. Hier gibt es dann drei Handlungsmöglichkeiten: Mit dem ***Auge*** beschreibe ich dir den Gegenstand, den ich sehe, mit dem ***Mund*** rede ich mit dem entsprechenden Charakter oder Objekt und mit der ***Hand*** nehme ich den Gegenstand auf, aber nur, wenn ich das will. Natürlich kann ich über die Hand auch Knöpfe drücken, Hebel ziehen, Gegenstände treten und so weiter.

Das moderne ***Interaktionsmenü*** ist eher was für dich, wenn du ein noch unerfahrener Adventure-Spieler bist. Wenn du jetzt mit dem Cursor über ein Objekt oder einen Charakter fährst, kannst du zwischen einer ***primären*** und einer ***sekundären*** Handlung wählen. Primär heißt in der Regel, mit jemandem zu reden oder einen Gegenstand aufzunehmen, sekundär bedeutet dann mehr Informationen zu bekommen.

Mit der mittleren Maustaste bekommst du alle Objekte in einer Szene angezeigt, mit denen du interagieren kannst.

DAS INVENTAR



Alle Gegenstände, die ich mitnehme, findest du in meinem Inventar. Du hast dafür nicht nur eine Möglichkeit es zu öffnen, nein, sogar drei! Whooohooo.

Entweder du bewegst den Cursor in die linke untere Ecke, da erscheint das Inventar, das sich mit einem Mausklick öffnen lässt.

Oder du scrollst mit dem Mausrad nach oben, um es zu öffnen, bzw. nach unten, um es wieder zu schließen.

Du kannst, als dritte Möglichkeit, das Menü auch jederzeit über die Taste „i" öffnen und schließen.

Gegenstände im Inventar können näher angesehen und untersucht werden. In manchen Fällen lassen sie sich sogar kombinieren, wodurch coole neue Sachen entstehen.



DIALOGE

Teilweise kannst du entscheiden, welchen Satz ich als nächstes sagen soll. Ich finde alle meine Sätze höchst intelligent und durchdacht, also lehn dich ganz entspannt zurück und hör mir zu. Manchmal reagieren meine Gesprächspartner unterschiedlich, je nachdem was ich sage. Es ist auch möglich, jemanden zu täuschen oder abzulenken. Da sind diese Idioten eben selbst schuld, wenn sie nicht richtig aufpassen.

Dialoge kannst du optional auch überspringen. Ich hoffe aber, dass du Dialoge nur überspringst, weil du endlich wissen willst, wie die Geschichte ausgeht. Wie auch immer, die linke Maustaste hilft dir hier weiter.



DER LEOPARDENMODUS

Stelle zunächst die Lautstärke an deinem Rechner auf 42%, gehe daraufhin zurück ins Spiel und lese die Namen aller Comicbücher, die dort auftauchen, laut vor, woraufhin du eine leckere Mercury Cola auf ex trinkst.
Schlage nun dein Exemplar von Der Herr der Ringe – Die Gefährten auf Seite 276 auf, merke dir das dritte Wort in der neunten Zeile und gebe dieses im unsichtbaren Eingabefeld im Randal's Monday-Hauptmenü ein. Falls du dich fragst, wo sich dieses Eingabefeld befindet - das können wir dir auch nicht sagen, schließlich ist es unsichtbar.

Um den Vorgang abzuschließen, musst du nur noch eine letzte Entscheidung fällen: Wähle die helle Seite der Macht, indem du lautstark „Highway to Hell" singst, oder ziehst du doch die dunkle Seite und „Stairway to Heaven" vor? Bei dem, was dich nun erwartet, wird dir vor Begeisterung das Laserschwert aus der Hand fallen!

Letzte Warnung

Wie du bereits bemerkt hast, beinhaltet das Spiel einige Anspielungen auf die Popkultur. (Filme, Serien, Videospiele, Comicbücher, Romane oder echte Menschen und Persönlichkeiten).

Wir möchten von Anfang an klarstellen, dass alle Anspielungen und Referenzen unsere Art und Weise sind, all diesen Dingen, die uns in unserer Jugend geprägt haben, Tribut zu zollen. Die Cartoon-Sendung, die wir nicht aufhören konnten zu gucken, die Filme, die uns traumatisiert haben und die „unmöglich abzuschließenden" Videospiele, die wir non-stop gespielt haben ... aber natürlich haben wir auch die Schätze von heute nicht vergessen, weshalb du Anspielungen und Referenzen der alten und der neuen Schule finden wirst.

Wir hoffen, dass jeder versteht, dass wir diesen Elementen nur Anerkennung zollen möchten und nichts als Respekt und Bewunderung für die ursprünglichen Erschaffer übrig haben.



SUPPORT

Du kommst nicht weiter und brauchst Hilfe? Wende dich einfach an uns, und wir helfen dir gerne weiter!

Auf der offiziellen Website **www.randalsmonday.com** findest du jederzeit aktuelle Neuigkeiten zum Spiel.

Sollte alles nicht helfen, und du bist am Verzweifeln oder hast ein technisches Problem, dann schreibe eine genaue Beschreibung deines Problems an:
support@daedalic.de

Mitwirkende

A NEXUS GAME STUDIOS PRODUCTION

IN ASSOCIATION WITH DAEDALIC ENTERTAINMENT

GAME IDEA/CREATIVE LEAD
Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

EXECUTIVE PRODUCER
Jorge Sánchez Plasencia
Enric Costa Gómez
Oscar León Antón
Jesús Belmonte Sala
Rubén Azorín Antón
Francisco Amorós Velasco

STORY & DIALOGUE
Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

GAME DESIGN
Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

ADITIONAL GAME DESIGN
Jorge Sánchez Plasencia

LEAD PROGRAMMING
Juan Luis Ordóñez Lucas

PROGRAMMING
Alejandro Maldonado Fuentes

TOOLS
Jorge Sánchez Plasencia
Pau Mira Castelló

ENGINE PROGRAMMER
Juan Luis Ordóñez Lucas

PROOF READING
Jeff Anderson
Nathan Rosser

ART DIRECTOR
Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

CHARACTER DESIGN
Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez
José Manuel Giménez Lacal

BACKGROUND ARTIST & DESIGNER
Juanan Pascual Albarranch

ADITIONAL BACKGROUND ARTIST & DESISGNER
José Manuel Giménez Lacal

COVER/BOX ART
Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez
José Manuel Giménez Lacal

ANIMATION & GRAPHICS

LEAD ANIMATOR
Juanan Pascual Albarranch

ANIMATIONS/GRAPHICS
Juanan Pascual Albarranch
Carlos Molinos Pérez

ANIMATION ASSISTENT
Jorge Sánchez Plasencia

ADDITIONAL ANIMATIONS / GRAPHICS
Toni Pascual Gómez
José Manuel Giménez Lacal

SOUND DESIGN
José Manuel Giménez Lacal

INTERFACE DESIGN
Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

HEAD OF GAME DESIGN
Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

SOUNDTRACK

MUSIC & SOUND DESIGN
José Manuel Giménez Lacal

PRODUCTION
Nexus Game Studios

PROJECT MANAGEMENT
José Manuel Giménez Lacal

COMPOSING AND LIVE INSTRU-MENTS
José Manuel Giménez Lacal

SOUND DESIGN AND FX
José Manuel Giménez Lacal

QUALITY ASSURANCE

QA LEAD
Jorge Sánchez Plasencia

QA TESTERS
Jorge Sánchez Plasencia
Enric Costa Gómez
Oscar León Antón
Jesús Belmonte Sala
Rubén Azorín Antón
Francisco Amorós Velasco
Nils Brodersen
Michael Haring
Christian Laffers
Nele Reinhart

NEXUS GAME STUDIOS

CEO
Jorge Sánchez Plasencia
Enric Costa Gómez
Oscar León Antón
Jesús Belmonte Sala
Rubén Azorín Antón
Francisco Amorós Velasco

ASSISTANT TO CEO
Cristina Molina García

STUDIO MANAGER
Jorge Sánchez Plasencia

PRODUCER
Enric Costa Gómez

PR & MARKETING
Enric Costa Gómez
Eduardo Garabito
Enrique García

COMMUNITY MANAGEMENT
Mariela González
Enrique García

WEB PROGRAMMING & DESIGN
Pepe Belda Parres
Pau Mira Castelló
Fermín Hernández Gil
Juan Carlos Juárez "Matuka"

TECHNICAL SUPPORT
Jordi Gozálvez León

MITWIRKENDE

DAEDALIC ENTERTAINMENT

CEO
Carsten Fichtelmann

ASSISTANT TO CEO
Maria Thiele

STUDIO MANAGEMENT
Steffen Boos

PRODUCER
Matthias Zorn

PR & MARKETING
Carsten Fichtelmann
Claas Wolter
Christina Kaiser
Derk Rohlfs
Norainy Pauksztat
Hans Diemer
Lisa Schantl
Pia Leusmann
Thomas Lenz

PRODUCT MANAGEMENT
Derk Rohlfs

MASTERING
Eduard Wolf

SALES
Carsten Fichtelmann
Tom Kersten
Lynda Vollmer
Steffen Wien

SUPPORT
Maria Urban

HUMAN RESOURCES
Jana Dietel
Rositha Ruck

BOX ART
Stefan Sturm (www.grafiksturm.de)

MANUAL
Derk Rohlfs
Pia Leusmann

LOCALIZATION DIRECTOR
Matthias Zorn

ENGLISH TRANSLATION
Ruben Martínez del Amor

SCRIPT ADAPTATION
Jeff Anderson
Nathan Rosser

GERMAN TRANSLATION
Daniel Kehr
Benjamin Kuhn

RONDOMEDIA

Kristina Klooss
Julian Broich
Julia Pfiffer
Reinhard Vree
Oliver Höpner



SPECIAL THANKS

Jeff Anderson

Jason Mewes

Mark Estdale

Antonio Pascual & Elia Gómez
Jose Pascual & Toñi Fernández
Eli Pascual & Alejandro Martínez
Juanjo Pascual, Victoria Pascual & David Martínez
Joel Bello
Charlie
Dani Sales & Toni Martínez
José Antonio Mas

Luis Alemañ
Mayka González
Jose Pascual & Mercedes Albaranch
Luis, Daniel & Ana Pascual

Christina Birbaum

Úrsula Faya Alonso

Alba Martínez Espinosa
"Los Toru"

Emilio Sánchez
Gonzalo Aguirre
Miguel Uliarte

Tony Escotet Hurtado
David Martínez del Amor
Noemí Torregrosa Díaz
Elisabeth Rodríguez Vaquera
Rocío Galeote Albaladejo
Karina Pallarés Díaz

Estanis García Benedicto
José Miguel Maldonado Fuentes
Jorge Martínez Rojo
Ángela Fuentes Alvarado
José Maldonado Berenguer
Rosana Benedicto García
Francisco Miguel García Barberá

OMUK (Mark Estdale, Juanma Delfín, Vicky Prentice)
Josué Monchán
Michael Stein
Ginés
Héctor Linares
Nico Quiles
Fernando Conde
Rafael García del Pollo

Barkley

LIZENZVEREINBARUNGEN GESUNDHEITSHINWEISE

LIZENZVEREINBARUNGEN

1. Die Software und das dazugehörige Handbuch sind durch Urheberschutzgesetze und internationale Urheberrechtsabkommen sowie durch andere gewerbliche Schutzrechte geschützt. Alle Titel- und Urheberrechte (einschließlich darin integrierter Bilder, Fotos, Animationen, Video, Audio Musik, Text und Applets) gehören Daedalic Entertainment oder seinen Lizenzgebern.
2. Sie haben das Recht zur Installation und Benutzung eines Exemplars der Software auf jeweils einem einzigen Computer zur Nutzung durch jeweils einen einzigen Benutzer zur gleichen Zeit. Sie haben das Recht, eine Sicherheitskopie ausdrücklich nur zu Ihrem eigenen privaten Gebrauch zu erstellen. Jegliche weitere Benutzung, Kopie oder Vertrieb der Software sind untersagt. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software zu vermieten oder ihre Nutzung anderen anzubieten.
3. Es ist Ihnen untersagt, die Software zurückzuentwickeln, zu dekompilieren oder zu disassemblieren. Die Software ist als ein Produkt lizensiert und seine einzelnen Komponenten dürfen nicht zur Nutzung an mehr als einem Computer getrennt verwendet werden. Es ist Ihnen untersagt, die Software zu modifizieren, zu ergänzen oder abgeleitete Werke der Software zu erstellen.
4. Sie dürfen die Software an Dritte nur unter der Voraussetzung weitergeben, dass sie die Software mit allen Bestandteilen komplett von Ihrem Computer entfernen, keine Kopien einbehalten und alle Exemplare der Software (darin enthaltene Einzelteile, Datenträger und Dokumentationen) an einen Dritten weitergeben, der diese Lizenzbedingungen anerkennt. Mit einer solchen Weitergabe verlieren Sie Ihre Nutzungsrechte an der Software sofort.
5. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen für diese Software wurde mit grösster Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können fehlerhafte Angaben und deren Folgen nicht vollständig ausgeschlossen werden. Daedalic Entertainment und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen keinerlei juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Daedalic Entertainment GmbH
Papenreye 51
22453 Hamburg

GESUNDHEITSHINWEISE

Gesetzliche Warnung: Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden.

Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Anwendung an Ihren Arzt.

Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Videospiels folgende Regeln zu beachten: Nicht spielen, wenn Sie müde sind oder nicht genug geschlafen haben.

Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Spielen eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.


DAEDALIC ENTERTAINMENT
rondomedia
NEXUS GAME STUDIOS